

NUOVO ARCHETIPO: COSTRUTTO MAGICO

Gli incantatori creano golem e altri costrutti con estrema cura per servirsene come guardiani, schiavi e “creature” d’attacco. Tutti i golem normali, i guardiani protettori e gli altri costrutti hanno forma umanoide, ma alcuni artigiani più creativi hanno forgiato anche enormi draghi d’acciaio, mastini di pietra e temibili naga di rame.

Questa sezione del *De Arcana Maiestate* è Open game Content secondo i termini della Licenza d20 system. Per maggiori dettagli, vedi pagina 4.

Generare un costrutto magico

Il “Costrutto magico” è un nuovo archetipo per i mostri che il personaggio può aggiungere a qualsiasi creatura corporea che non rientri nelle categoria mutaforma, elementale o melme, da qui in poi contraddistinta con il termine “creatura base.” La creatura finale risultante è del tipo costrutto. Il materiale utilizzato per creare il costrutto (pietra o metallo) ne determina poteri e capacità.

Un costrutto magico usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base tranne per quanto qui riportato:

Dadi Vita: Aumentano a d10 (se la creatura base ha d12 DV, il totale non si riduce).

Velocità: I costrutti viaggiano al 75% della velocità normale della creatura base, a meno che la velocità non stia per volare; in quel caso, la velocità si riduce al 50% di quella base e la manovrabilità diventa Scarsa.

CA: L’armatura naturale aumenta a +8 se il costrutto è fatto di pietra, oppure a +12 se è fatto di metallo.

Attacchi: Il costrutto magico conserva tutti gli attacchi della creatura base.

Danno: Il costrutto magico conserva il valore dei danni della creatura base.

Attacchi speciali: Un costrutto magico conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base, tranne quelli che implicano il cambiamento di forma (che i costrutti magici non sono in grado di riprodurre) e guadagna uno dei poteri seguenti.

Arma a soffio (Sop): Nel primo o secondo round di combattimento — nube di gas velenoso, cubo di 3 metri di lato direttamente di fronte al costrutto, della durata di 1 round, azione gratuita ogni 1d4+1 round; tiro

salvezza sulla Tempra (CD 17), danno iniziale 1d4 danni temporanei alla Costituzione, danno secondario morte. Solo per costrutti di metallo.

Arma a soffio (Sop): Trasformazione in pietra permanente, cono di gas lungo 18 metri, ogni 1d4 round (ma non più di cinque volte al giorno); tiro salvezza sulla Tempra (CD 17).

Arma a soffio (Sop): Cono di gas soporifero, 18 metri, ogni 1d4 round (ma non più di cinque volte al giorno); tiro salvezza sulla Tempra (CD 17) o le vittime si addormentano per 1d10 minuti.

Lentezza (Sop): Il costrutto può lanciare *lentezza* come azione gratuita ogni 2 round. L’effetto ha un raggio di azione di 3 metri ed una durata di 7 round e può essere negato da un tiro salvezza sulla Volontà riuscito (CD 13). Per il resto, l’abilità è identica all’incantesimo.

Velocità (Sop): Dopo almeno 1 round di combattimento, il costrutto può lanciare *velocità* su di sé una volta al giorno come azione gratuita. L’effetto dura 3 round ed è identico all’incantesimo.

Qualità speciali: Un costrutto magico conserva tutte le qualità speciali della creatura base e guadagna le seguenti qualità:

- Immunità ad effetti che influenzano la mente, veleno, malattia, morte, paralisi, stordimento, *sonno* ed effetti simili.
- Immunità a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia o morte per danno massiccio.
- Scurovisione a 18 metri
- Distrutto quando ridotto a 0 pf, non può essere rianimato.

Tiro salvezza: Uguale a quello della creatura base.

Caratteristiche: Modifica la creatura base come segue: For +10, Des -4, Cos [Nessun punteggio], Int [Nessun punteggio], Sag -2, Car -10 (minimo 1).

Abilità: I costrutti non hanno abilità.

Talento: I costrutti non hanno talenti.

Clima/terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo.

Organizzazione: Solitario o banda (2-4).

Grado di sfida: Fino a 10 DV: come la creatura base +3 (+4 se è di metallo); 11 DV o più: come la creatura base +2 (+3 se è di metallo)

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: Come la creatura base

Costruzione

Il costo di ogni costrutto deve comprendere quello per il materiale da usare per il corpo e quello per le componenti dell'incantesimo consumate o che divengono parte integrante di esso. Il costo ammonta a 10.000 mo per DV.

Il primo passo prevede la scultura o l'assemblaggio del corpo del costrutto. Il creatore può assemblare lui stesso il corpo o pagare qualcun altro per compiere il lavoro. Il costruttore deve avere l'abilità adatta, che varia in base al tipo di costrutto che intende realizzare.

Il momento più importante del processo di creazione di un costrutto è quello relativo al compimento dei rituali magici, che richiedono come minimo due mesi per essere completati, e prescrivono che il personaggio sia del livello appropriato, abbia i talenti Creare Armi e Armature Magiche e Creare Oggetti Meravigliosi. Il creatore deve lavorare per almeno otto ore ogni giorno in un laboratorio o in un'officina appositamente preparata, simile al laboratorio di un alchimista, per il cui allestimento occorrono circa 500 mo.

Per i costrutti di pietra, il creatore deve essere di 16° livello ed in grado di lanciare incantesimi arcani o divini. Il completamento del rituale risucchia al creatore 100 PE per ogni DV del costrutto e richiede *costruzione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto e scolpire pietra*.

Per i costrutti di metallo, il creatore deve essere di 16° livello ed in grado di lanciare incantesimi arcani. Il completamento del rituale risucchia al creatore 150 PE per ogni DV del costrutto e richiede *costruzione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto e corpo di ferro*.

Quando non è concentrato sui rituali, il creatore deve riposare e non può compiere nessun'altra attività a parte mangiare, dormire e parlare. Se costruisce personalmente il corpo del costrutto, il creatore può compiere i rituali mentre lavora. Se il creatore non compie i rituali, anche per un solo giorno, il processo fallisce e deve essere ripreso dall'inizio. Il denaro speso non si può recuperare, ma i PE non vanno persi. Il corpo del costrutto ed il laboratorio possono essere riutilizzati.

Il completamento del rituale risucchia al creatore i PE appropriati e richiede che tutti gli incantesimi vengano lanciati l'ultimo giorno. Non è necessario che il creatore conosca o lanci gli incantesimi personalmente: questi possono provenire da fonti esterne, per esempio da pergamene o da altri incantatori che lo assistono durante il processo di creazione del costrutto.

Esempi di Costrutti Magici

Come esempi di costrutti magici di pietra e metallo, ecco due nuove creature adatte per qualsiasi tipo di ambientazione.

Tigre (crudele) di pietra

Costrutto enorme

Dadi Vita:	16d10 (88 pf)
Iniziativa:	+0
Velocità:	9 m.
AC:	22 (-2 taglia, +14 naturale)
Attacchi:	2 artigli +23 mischia; morso +18 mischia
Danno:	Artigli 2d4+13; morso 2d6+6
Faccia/portata:	3 m per 9 m/ 3 m
Attacchi speciali:	Balzo, afferrare migliorato, sperone 2d4+6, <i>velocità</i>
Qualità speciali:	Olfatto acuto, immunità dei costrutti
Tiro salvezza:	Temp +10, Rifl +10, Vol +10
Caratteristiche:	For 37, Des 11, Cos —, Int—, Sag 10, Car 1
Clima/terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o banda (2-4)
Grado di sfida:	13
Tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale
Avanzamento:	17-32 CA (Enorme); 33-48 (Mastodontica)

Una tigre di pietra misura circa 9 metri di lunghezza e può pesare fino a 6 tonnellate. Gli arcanisti usano questi costrutti come guardiani e armi da guerra.

COMBATTIMENTO

Una tigre di pietra attacca rincorrendo la preda, balzandole addosso e graffiandola con gli artigli delle zampe anteriori e posteriori, e mordendola.

Balzo: Se la tigre di pietra salta addosso ad un nemico durante il primo round di combattimento, può compiere un attacco completo anche se ha già eseguito un'azione di movimento.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, la tigre di pietra deve colpire con il morso. Se riesce a trattenere la vittima, può effettuare un attacco con gli speroni.

Sperone (Str): Una tigre di pietra può effettuare due



Idra d'Ottone a Undici Teste Costrutto enorme

Dadi Vita:	11d10 (60 pf)
Iniziativa:	-1 (Des)
Velocità:	4,5 m, nuotare 4,5 m
CA:	25 (-2 taglia, -1 Des +18 naturale)
Attacchi:	11 morsi +12 mischia
Danno:	Morso 1d10+6
Faccia/portata:	6 m per 6 m /3 m
Attacchi speciali:	Arma a soffio
Qualità speciali:	Olfatto acuto, immunità dei costrutti
Tiro salvezza:	Temp +7, Rifl +6, Vol +2
Abilità:	For 33, Des 8 Cos—, Int—, Sag 8, Car 1
Clima/terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o banda (2-4)
Grado di sfida:	13
Tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale
Avanzamento:	—

Le idre d'ottone misurano 9 metri di lunghezza e possono arrivare a pesare anche oltre le 9 tonnellate. Nella maggior parte dei casi sono poste a difesa di importanti tesori.

COMBATTIMENTO

Diversamente dalle idre viventi, quelle d'ottone non possono essere sconfitte con la sola decapitazione, ma devono essere completamente distrutte.

Arma a soffio (Sop): Primo o secondo round di combattimento: nube di gas velenosi, cubo di 3 metri di lato direttamente di fronte al costrutto della durata di 1 round, azione gratuita ogni 1d4+1 round; tiro salvezza sulla Tempra (CD 17), danno iniziale 1d4 danni temporanei alla Costituzione, danno secondario morte.

attacchi con gli speroni (+18 in mischia) contro una creatura che tiene bloccata tra le zampe anteriori, infliggendo 2d4+6 danni con ciascuno sperone. Se balza addosso ad un avversario, può attaccare anche con gli speroni.

Velocità (Sop): Dopo almeno 1 round di combattimento, la tigre di pietra può lanciare, una volta al giorno, *velocità* come azione gratuita. L'effetto dura 3 round ed è uguale a quello dell'incantesimo.

Edizione Originale

Editing and Production: Sue Weinlein Cook
 Graphic Design: The Unseelie Court
 <unseelie@mail.com>
 Distribution: Monte Cook's Website
 <www.montecook.com>

Edizione Italiana

Direttore responsabile e supervisione:
 Massimo Cranchi
 Traduzione a cura della Wyrd Edizioni
 Grafica e Impaginazione: Avatar Studios
 Distribuzione: <www.e-wyrd.com>

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc., and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any

Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

d20 System rules and Content Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The "New Monster Template: Magical Construct" and all material wholly derived from the d20 SRD is hereby designated as Open Game Content, in accordance with this license. The following elements in this book are hereby identified as "Product Identity": all character*, item, and place names, histories, and named events, as well as Malhavoc Press identifying marks and product titles, including The Book of Eldritch Magic, De Arcana Maiestate, The Demon God's Fane, and all artwork and graphic design. This Product Identity is not Open Game Content, and reproduction or retransmission without written permission of the copyright holder is expressly forbidden, except for the purpose of reviews. *Except the Wizards of the Coast trademark names Mordenkainen, Evard, and Melf.*